

PONENTE: JOSÉ SÁNCHEZ ALONSO

TÍTULO: **DISEÑO DE PERSONAJES**

INTRODUCCIÓN

EL DISEÑADOR DE PERSONAJES

- **Definición:**
Es la persona que define la **forma y personalidad** de los personajes de una producción grafica
- **Características que debe cumplir el diseñador de personajes:**
Ser un **buen dibujante**. Dominar anatomía, perspectiva y tener buena percepción espacial.
¡Ser imaginativo!
- **Salidas profesionales del diseñador de personajes:**
Cine, videojuegos, comic, logotipos y mascotas, merchandising, Juguetes etc.

DISEÑO DE PERSONAJES Y PRODUCCIONES CINEMATOGRÁFICAS

PIPELINE

ORGANIGRAMA Y ORGANIZACIÓN DE UNA PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN CINEMATOGRÁFICA

- Departamento de ARTE

PLAN DE PRODUCCIÓN

BIBLIAS Y MATERIAL DE VENTAS

- Biblia
 - El libro
 - El concepto, tono, target, audiencia, valores
 - El universo
 - Los héroes
 - Personajes recurrentes
 - Relaciones entre personajes
 - Set
 - Estructura del episodio
 - Discurso
 - Temas

APRENDIENDO A DISEÑAR PERSONAJES

- COPIAR (Breakdown, redibujar, comparar)

ESTUDIO CASO PRÁCTICO (Bugsted)

- LA IDEA
- BRINSTORMING

- DESARROLLO
 - Line-up
 - Poses, poses grupales
 - Bocas
 - Props
- REFERENCIAS PARA EL PROYECTO

¿QUÉ TENEMOS QUE APRENDER PARA EL DISEÑO DE PERSONAJES?

- **PSICOLOGIA DEL PERSONAJE** (¡Busca psicopatías al personaje!)
- **CARACTERISTICAS FÍSICAS**
 - Forma
 - Tamaño
 - Color
- **RELACIÓN ENTRE AMBAS** (Combinar formas geométricas y colores relacionadas con las características psicológicas del personaje)
- **PROPORCIONES**
 - Proporción aurea
- **SILUETA** (Fuerza iconográfica)

Es lo que hace a nuestro personaje único y diferenciable, para crear buenas siluetas hay que tener en cuenta:

 - El uso del **espacio negativo**
 - Y la **superposición de formas**
- **LÍNEA DE ACCIÓN**
 - No tiene que ser compleja para ser directa y efectiva
 - La espina dorsal es siempre parte de la línea de acción, y las extremidades la completan

ESTUDIO CASOS PRACTICOS (TADEO JONES 3)

- LA IDEA (BRIEFING)
- BRAINSTORMING
- DESARROLLO
 - Line-up
 - Poses, poses grupales
 - Bocas
 - Props
- REFERENCIAS PARA EL PROYECTO
-

OTROS CONCEPTOS IMPORTANTES

- SIMETRIA
- GIRO
- CONTRAPOSICIÓN
- PERSPECTIVA
- EQUILIBRIO

- CONSTRUCCIÓN

ESTUDIO CASOS PRACTICOS (THE WAWIES)

- LA IDEA
- BRINSTORMING
- DESARROLLO
 - Line-up
 - Poses, poses grupales
 - Bocas
 - Props
- REFERENCIAS PARA EL PROYECTO

POSES Y EXPRESIONES

- **ESTADO DE ANIMO DEL PERSONAJE:**
Las poses y expresiones nos van a ayudar a entender el estado de animo de nuestro personaje, o cómo reacciona ante otro personajes o situación.
- **OJOS**
Los ojos son el espejo del alma, es lo primero que veremos de nuestro personaje.
- **CEJAS**
Las cejas enfatizan lo que nos cuentan los ojos.
- **BOCA**
Ayuda a definir la expresión. A veces lo que un personaje dice y lo que cuentan sus ojos no coinciden.
- **CUELLO**
Nos habla del estado de animo de nuestro personaje, reforzando la línea de acción.
- **NARIZ**
Más sutil la nariz puede expresar disgusto arrugándose, por ejemplo.
Es la llave para mover correctamente la cabeza en el espacio
- **ASIMETRIA EN LAS EXPRESIONES FACIALES**
Para evitar estabilidad, autoridad o aburrimiento

TURNAROUND

- POSE DE FRENTE
- POSE DE ESPALDA
- VISTA CENITAL
- POSES INTERMEDIAS

ROPAS Y ARRUGAS

- HARMONIA DE LINEAS
- RITMO
- COLOCACIÓN

Se basa en el nº de puntos de tensión y la gravedad, veremos la mayor parte en las articulaciones

Los ropajes interactúan entre ellos y con lo que hay dentro

EJERCICIOS PARA APRENDIZAJE DEL DIBUJO

- COPIA DE MODELOS de diferentes estilos
- CONTORNO MODIFICADO, para aprender a ver
- DIBUJO GESTUAL Y DE POSES RÁPIDAS, max. 1 minuto
- DIBUJO DEL MOVIMIENTO
- EJERCICIOS PARA FOMENTAR LA CREATIVIDAD
- PERSONAJES A PARTIR DE FOTO
- DIBUJO DE SILUETAS
- POSES SOBRE LINEAS DE ACCIÓN
- DIBUJAR ARQUETIPOS (héroe, villano, forzudo, esmirriado...)
- DESARROLLO DE PERSONAJES SOBRE BRIEFING
- POSES FACIALES Y CORPORALES
- EJERCICIOS DE TELAS (para dominarlas y aplicarlas a personajes)
- TURN AROUNDS
- CREAR LINEUP CON PERSONAJES DEL MISMO UNIVERSO
- DISEÑAR ENTORNOS ACORDES A LOS PERSONAJES

20 CONSEJOS PARA EL DISEÑO DE PERSONAJES

- 1._ ¿A quién va dirigido tu diseño? ¿Cuál es tu público?
- 2._ ¿Para qué es? ¿Dónde va a existir?
- 3._ Busca referencias
- 4._ Haz tu personaje único
- 5._ Usa cualidades del diseño para describir el personaje
- 6._ Exagera sus características
- 7._ Elige el color con cuidado
- 8._ Añade accesorios y props para dar profundidad al personaje
- 9._ 2D o 3D. Tridimensionalidad
- 10._ Dale personalidad a tu personaje
- 11._ Céntrate en la expresión facial. ¡La máscara!
- 12._ ¿Cuál es la fuerza motivadora que mueve tu personaje? Dale a tu personaje un pasado, sueños y metas
- 13._ Back story. A veces la historia pasada de nuestro personaje puede ser más interesante que la presente
- 14._ Experimenta. Sáltate las reglas. Apréndelas, domínalas y busca tu propio camino
- 15._ Haz que tu diseño sea flexible, que pueda existir en varios soportes. Que funcione a línea y a color, plano y tridimensional
- 16._ Cambia del ratón al lápiz. Cambiar de método y técnica te ayudará a ver de otra manera
- 17._ Pide opinión. Como recibir feedback
- 18._ Estudia tu personaje. Como se va a mover. Expresiones faciales. Detalles

- 19._ Crea el entorno donde va a existir el personaje
- 20._ ¡Anímalo!

MATERIALES Y SOFTWARES PARA EL DISEÑO DE PERSONAJES

- **LAPIZ Y PAPEL**
Lápices de color borrables (col-erase), gomas de carboncillo
- **TABLETAS GRÁFICAS**
Ejemplos de marcas en el mercado (Wacon cintiq, Ipad pro, Huion etc)
- **SOFTWARE**
Algunos de los más usados (Photoshop, Procreate, Clip Studio Paint, Krita, ToonBoon_Harmony etc.)

FORMACIÓN

- **ESCUELAS ONLINE**
 - <https://www.schoolism.com/>
 - <https://www.radhowtoclass.com/classes>
 - <https://www.animationmentor.com/>
 - <https://lboxacademy.es/>
 - <https://www.animum3d.com/>
 - <https://animworkshop.com/>
- **FORMACIÓN PRESENCIAL**
 - <https://www.gobelins-school.com/>
 - <https://filmvideo.calarts.edu/>
 - <https://animationworkshop.via.dk/>
 - <https://lboxacademy.es/>
 - <https://u-tad.com/>
 - <https://www.esdip.com/>
 - <https://masteranimacion.upv.es/>
- **FORMACIÓN ONLINE GRATUITA**
 - <https://schoolism.com/courses/online-art-classes?id=30>
 - <https://radhowtoschool.com/>
 - <https://www.notodoanimacion.es/curso-de-diseno-y-creacion-de-personajes-gratis-animacion-y-videojuegos/>
 - <http://grizandnorm.squarespace.com/>
 - [https://www.pinterest.es/search/pins/?q=grizandnorm&rs=typed&term_me tal\]=grizandnorm%7Ctyped](https://www.pinterest.es/search/pins/?q=grizandnorm&rs=typed&term_me tal]=grizandnorm%7Ctyped)
 - <https://www.esdip.com/>
 - <https://www.animum3d.com/>
 - <https://u-tad.com/>
 - <https://lboxacademy.es/>

BIBLIOGRAFIA

- APRENDER A DIBUJAR CON EL LADO DERECHO DEL CEREBRO, BETTY EDWARDS, EDITORIAL URANO
- GESTURE DRAWING FOR ANIMATION, WALT STANCHFIELD, EDITED BY LEO BRODIE

- **EL DIBUJO AL ALCANCE DE TODOS, ANDREW LOOMIS, GRUPO EDITORIAL HISPANO AMERICANA DEL LIBRO**
- **TECNICAS DE ANIMACIÓN.DIBUJOS ANIMADOS, ANIMACIÓN 3D Y VIDEOJUEGOS, RICHARD WILLIAMS, EDITADO POR ESPACIO DE DISEÑO**
- **CHARACTER MENTOR, TOM BANCROFT**